

COMMODORE 64

RAMBO™

FIRST BLOOD™ PART II

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle – A reconnaissance mission which turns into a rescue!

You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a P.O.W. (Prisoners of War), camp and photograph evidence of American war prisoners – but having found them will your conscience let you walk away?

LOADING

CASSETTE – Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow; press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

CONTROLS

The game requires joystick control and Rambo's movement is determined by the direction in which the joystick is pushed. The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command appear at the bottom of the screen and are selected by means of the SPACE BAR. **S** KEY from MUSIC to SOUND EFFECTS. **RUN/STOP** KEY PAUSES and RESTARTS the action.

THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types of terrain. Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders... Find the P.O.W. camp, photograph the evidence

using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand. Your orders are specific:

“Do not engage the enemy.”
“Do not attempt to rescue.”

However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold; one in which you are the Hero! You must decide...

Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free – now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the P.O.W.s.

Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners – again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship is sent in pursuit.

Now engage in combat with this fearsome machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS and SCORING

On screen information shows current score at the bottom of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.

An “Energy Band” shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage. Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the bottom right of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN.

(Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

HINTS and TIPS

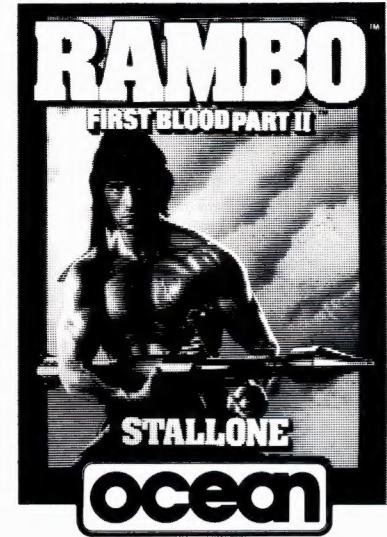
Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the P.O.W. camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy activity).

Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary prisoner. Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher (which is hidden on board).

It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances.

If you rescue the first solitary prisoner there is no turning back – you are committed to becoming a Hero.

GOOD LUCK!



COMMODORE 64



CHARGEMENT

CASSETTE – Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé orienté vers le haut, et vérifiez que la bande est rembobinée jusqu'au début. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT (majuscules) et RUN/STOP (marche/arrêt). Le message sur l'écran devrait suivre: appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme sera automatiquement chargé. Une fois le chargement complété, suivez les instructions de l'écran.

COMMANDES

Le jeu est commandé par joystick et le déplacement de Rambo est déterminé par la direction dans laquelle est poussé le joystick.

Le bouton FIRE (feu) actionne l'arme que vous portez. Appuyez à plusieurs reprises pour opération.

Les différents systèmes d'armes à votre commande apparaissent au bas de l'écran et sont sélectionnés au moyen de la BARRE D'ESPACEMENT.

TOUCHE S de MUSIQUE à EFFETS DE SON.
La TOUCHE RUN/STOP arrête et redémarre l'action.

LE JEU

Le jeu se passe dans la jungle, sur un espace couvrant 1 million de pieds carrés environ et comprenant un temple secret et de nombreux types de terrains différents.

Le Colonel Trautman, votre commandant vous a donné des ordres très précis... Trouvez le camp de prisonniers de guerre, obtenez la preuve par photos de la présence des prisonniers grâce à l'appareil automatique qui fait partie de votre équipement standard, puis dirigez-vous vers le nord, au point d'origine où un hélicoptère vous attend. De là, vous serez automatiquement ramené à votre base en Thaïlande.

Vos ordres sont spécifiques:
“N'engagez pas le combat avec l'ennemi!”
“N'essayez pas de porter secours!”

Toutefois, lorsque vous arrivez au camp de prisonniers et que vous découvrez votre ancien camarade Banks attaché à une croix en bambou, dans le camp, vous savez qu'un autre scénario va se dérouler; un dans lequel vous serez le héros! C'est à vous de décider...

Ignorant les ordres de votre commandant, vous libérez votre copain avec le couteau – il n'est plus possible, à présent, de faire demi-tour car vous avez alerté les gardes du camp. Emmenant Banks avec vous, vous vous frayez un chemin en direction du nord, vers l'hélicoptère, afin d'essayer d'obtenir le transport nécessaire pour libérer tous les prisonniers de guerre.

Ayant repéré l'hélicoptère, vous devez retourner au camp – utilisant à nouveau votre couteau pour couper les liens des prisonniers, vous vous précipitez de faire monter les hommes à bord car l'alerte générale est donnée et la principale arme de l'ennemi, un puissant hélicoptère – Gunship – est envoyé à la poursuite.

À présent, attaquez cette redoutable machine à évadez-vous avec les prisonniers vers la sécurité de la Thaïlande.

SITUATION et MARQUE DES POINTS

Le score actuel est indiqué au bas de l'écran et il est compris à la fin du jeu dans le tableau des points marqués, qui est affiché en entier.

Une “Bande d'énergie” indique les forces en réserve de Rambo; elle est remplie dès achèvement, à chaque phase.

On obtient des points en prime en ramassant des armes cachées aux points stratégiques.

SYSTEMS D'ARMES

Le choix de vos armes est affiché à droite, au bas de l'écran. La liste complète comprend: COUTEAU, FLECHE, FLECHE EXPLOSIVE, GRENADE, LANCE-FUSEES et MITRAILLETTE.

(Certaines de ces armes sont disponibles au début du jeu, les autres sont dissimulées dans le terrain).

CONSEILS

Essayez de ne pas déranger l'ennemi ni d'engager le combat inutilement en particulier lorsque vous faites route vers le camp. (L'usage d'armes à feu alertera l'ennemi).

Ne restez pas immobile dans le camp et n'oubliez pas que vous aurez besoin de votre couteau pour libérer le prisonnier solitaire.

A l'intérieur de l'hélicoptère, vous pouvez uniquement utiliser le lance-fusées (qui est caché à bord).

Il peut être très dangereux de déployer certaines armes dans des circonstances qui ne s'y prêtent pas.

Si vous libérez le premier prisonnier solitaire, il n'est plus possible de faire demi-tour – vous êtes engagé à devenir un Héros!

BONNE CHANCE!

GHOSTBUSTERS

GETTING STARTED:

● To load your cassette: Press down the **SHIFT** key. Without releasing the **SHIFT**, PRESS DOWN the **RUN/STOP** KEY. Release the **RUN/STOP** key and then the **SHIFT**. Your TV. will read – “Press play on tape.” After you have pressed “play”, your screen will go blank while the game is loading. This should only take a few minutes. To begin, press **F1** or **F3**.

Screen 3: Storage Equipment

On this screen you can purchase the portable laser confinement system at a cost of \$8,000. (Be sure you have enough cash remaining in order to buy it!)

When you have purchased all the items you want for your franchise, type **E** and you will go to the city map portion of the game.

BUILDING A FRANCHISE

Follow instructions on the screen to buy and outfit your vehicle; to pick up and release supplies with the forklift, press the joystick button. Keep an eye on credit available (upper right corner).

● **PK ENERGY DETECTOR** warns of an approaching ghost, called a “Slimer”, by turning a building pink when you pass it.

● **IMAGE INTENSIFIER** makes Slimers easier to see when you are trying to catch them.

● **MARSHMALLOW SENSOR** warns you of the impending approach of the dreaded Marshmallow Man by turning a building white when you're by it.

● **GHOST VACUUM** sucks up itinerant ghouls (called “Roamers”) as you travel the streets of the city.

● **GHOSTS TRAPS** are what you use to catch and store Slimers. Each trap holds one Slimer. Without them, you cannot earn money.

● **GHOST BAIT** attracts Roamers, which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without **BAIT** you cannot stop him. (See **IMPORTANT SAFETY TIPS** below.) You get five dollops of bait when purchased.

● **PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM** stores ten Slimers in your vehicle. Saves travel time back to GHQ for more traps.

MAP SCREEN

A map of the city appears, with Zuul's horrible temple in the centre and GHQ at the bottom. Red flashing buildings indicate the presence of a Slimer.

● Guide your vehicle to red flashing buildings leaving as short a trail as possible to reach building. As you do this, freeze any Roamers that are moving to Zuul by touching them.

● To position yourself at buildings directly above the street, push the button. To position yourself at buildings below the street, pull back joystick and push the button.

THE STREETS

Steer the vehicle at passing Roamers (if you have frozen any) and push the button to vacuum them up. This keeps them from getting to the Temple of Zuul. The city's PK energy reading jumps 100 for each Roamer that gets to Zuul.

BUSTING GHOSTS

When you arrive at the site of the disturbance, take the following steps with the joystick:

● Direct the first Ghostbuster toward the centre of the building and push the button to deposit the trap. Then move him to the far left of the screen, turn him towards the trap, and push the button again.

● The second Ghostbuster appears. Direct him to the far right of the screen, turn him towards the trap, and push the button. Both Ghostbusters will power on their negative ionizer backpacks.

● Move your Ghostbusters inward to trap the Slimer between the streams. But do not repeat, **DO NOT** – cross the streams.

● When you have the Slimer over the trap, push the button.

The trap will pull him in. (Be precise. If you miss, you know what will happen.)

● Every trapped Slimer increases your credit rating. The amount earned depends on how quickly you respond. Your accumulated credits is shown on the screen at all times.

IMPORTANT SAFETY TIPS

● Hit the **SPACE** bar during the game for a status report.

● Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK energy level.

● Beware that monolith of marshmallow monstrosity! When a **MARSHMALLOW ALERT** flashes at the bottom of the screen, the Roamers will quickly run to form him. You must immediately hit the “B” key on the keyboard to drop a dollop of bait before he stomps any buildings.

END OF GAME: THE TEMPLE OF ZUUL

The game ends in one of three ways:

1. The Gatekeeper and Keymaster join forces at the Temple of Zuul and you have **not** earned more money than you originally started with.

2. Once the Gatekeeper and Keymaster have joined forces at Zuul, and you **do** have sufficient credit, you are not able to sneak two of your three Ghostbusters into the entrance of Zuul.

3. You successfully reach the top of the Temple of Zuul by sneaking two Ghostbusters into its entrance.

Ghostbusters™ is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

GHOSTBUSTERS

MISE EN ROUTE

● Pour charger votre cassette de jeu: appuyez sur la touche **SHIFT** et, sans la relâcher, pressez **RUN/STOP**. Relâchez cette dernière touche, puis **SHIFT**. L'écran affiche alors “Press play on tape.” Appuyez aussitôt sur la touche de lecture du magnétophone. L'écran se vide pendant que le jeu se charge, ce qui ne devrait pas prendre plus de quelques minutes. Pour commencer à jouer, appuyez sur **F1** ou sur **F3**.

Si vous frappez la **BARRE D'ESPACEMENT** pendant que vous écoutez cet air, l'ordinateur s'écrit “Ghostbusters!”

● Pressez **F1** pour obtenir l'affichage d'introduction. Pour passer directement à la sélection de véhicules, appuyez sur **F3**.

● Pour interrompre le jeu, appuyez sur **RUN/STOP** pour recommencer à jouer, tapez sur cette même touche une deuxième fois.

● Pour retrouver l'écran titre, maintenez la touche **RUN/STOP** abaissée pendant que vous appuyez sur **RESTORE**.

● Pour tous renseignements sur le chargement du jeu sur d'autres systèmes, reportez-vous aux consignes que vous trouverez dans l'emballage.

DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS

Pour commencer votre droit de cité Fantomicides, il vous faudra passer par une série d'images, ou écrans, afin de sélectionner l'équipement destiné au droit de cité. Après avoir quitté l'écran portant le sigle “Ghostbusters” à l'aide de la touche sur **F1** ou **F3**, vous passerez au premier écran de sélection de “droit de cité”.

L'ordinateur imprimera alors u message en anglais. Au premier arrêt de ce message, introduisez votre nom (nom de famille d'abord) et appuyez sur **RETURN**.

L'ordinateur vous demandera ensuite en anglais si vous avez un compte.

Si vous avez un compte: Frappez la lettre **Y** et appuyez sur **RETURN**. L'ordinateur vous demandera quel est votre numéro de compte, et il vous faudra introduire ce numéro. L'ordinateur passera ensuite à l'écran de sélection des véhicules, et la somme que vous avez au crédit de votre compte apparaîtra sur l'écran en chiffres blancs.

Si vous n'avez pas de compte:

Frappez la lettre **N** et appuyez sur **RETURN**. A ce moment-là, l'ordinateur vous remettra \$10 000, à titre de compte de départ, et vous passerez à l'image-écran de sélection des véhicules.

SELECTION DES VEHICULES GHOSTBUSTERS

Une option de quatre véhicules différents à utiliser au cours du jeu vcus est maintenant offerte. Vous pouvez soit visualiser l'une quelconque des voitures en actionnant la barre d'espacement de votre Commodore en

appuyant sur le numéro de la voiture que vous désirez voir apparaître sur l'écran, puis sur **RETURN**, soit acheter l'une de ces voitures en appuyant simplement sur le numéro de la voiture que vous avez choisie, puis sur **RETURN**.

Les quatre voitures disponibles sont les suivantes:

1. La “compacte”, qui vaut \$2 000, a une cargaison composée de 5 articles, et une vitesse de pointe de 120 km/h.

2. Le “corbillard”, version 1963, qui vaut \$4 800, a une cargaison composée de 9 articles, et une vitesse de pointe de 145 km/h.

3. La “familiale”, qui vaut \$6 000, a une cargaison composée de 11 articles, et une vitesse de pointe de 177 km/h.

4. La voiture “haute performance”, qui vaut \$15 000, a une cargaison composée 7 articles, et une vitesse de pointe de 258 km/h.

Lorsque vous aurez acheté la voiture de votre choix, vous passerez alors aux écrans de sélection des équipements.

ECRANS DE SELECTION DES EQUIPMENTS

Ecran 1: Equipement de surveillance

A l'aide de cet écran, vous pourrez acheter le détecteur d'énergie PK, l'amplificateur d'image et le capteur de Guimauve. La somme qui vous reste après l'achat de votre voiture sera affichée en chiffres blancs à droite en haut de l'écran. Le coût de chacun des articles figurant sur l'écran est inscrit dans la colonne de droite et, au fur et à mesure que vous achetez des articles, leur coût est soustrait de la somme restant à votre compte.

Utilisez la manette de jeu pour manoeuvrer le chariot à fourche, afin de placer les articles que vous désirez dans votre voiture. Pour passer à l'écran d'équipement suivant, frapper le chiffre **2**.

Ecran 2: Equipement de capture

Les articles que vous pouvez acheter à partir de cet écran sont les suivants: l'appât pour fantômes, les pièges et l'aspirateur à fantômes. **Les pièges sont en fait nécessaires, et il vous faudra en acheter au moins un.** La procédure vous permettant d'acheter les articles figurant sur cet écran est la même que celle utilisée pour l'écran comportant l'équipement de surveillance. Pour passer au dernier écran d'équipement, frapper le chiffre **3**.

Ecran 3: Equipement de stockage

Cet écran vous permet d'acheter le système d'emprisonnement à laser portable, moyennant une somme de \$8 000 (assurez-vous qu'il vous reste suffisamment d'argent pour pouvoir l'acheter!).

Quand vous aurez acheté tous les articles nécessaires à votre “droit de cité”, frapper **E** pour passer au stade du jeu qui vous propose le plan de la ville.

ETABLIR UN “DROIT DE CITE”

Suivez les instructions données sur l'écran afin d'acheter et d'équiper votre véhicule; appuyez sur le bouton de la manette de jeu afin de ramasser et de relâcher les fournitures à l'aide du chariot à fourche. Ne perdez pas de vue la somme restant à votre crédit (coin supérieur de droite).

● **LE DETECTEUR D'ENERGIE PK** vous avertit de l'approche d'un fantôme, appelé un “Gobeur”, en faisant virer un bâtiment au rose lorsque vous passez devant.

● **L'AMPLIFICATEUR D'IMAGE** vous aide à mieux voir les Gobeurs lorsque vous essayez de les attraper.

● **LE CAPTEUR DE GUIMAUVE** vous avertit de l'approche imminente du redoutable “Homme Guimauve” en faisant virer un bâtiment au blanc lorsque vous passez devant.

● **L'ASPIRATEUR A FANTOMES** aspire les vampires ambulants (appelés “Rôdeurs”) au cours de votre péripie dans les rues de la ville.

● **LES PIEGES A FANTOMES** vous permettent de capturer et de “stocker” les Gobeurs à raison d'un par piège. Ces pièges sont indispensables, car sans eux vous ne pouvez pas gagner d'argent.

● **L'APPAT A FANTOMES** attire les “Rôdeurs” qui se rassemblent à intervalles réguliers pour former l'Homme Guimauve. Sans APPAT, il vous est impossible de l'arrêter (se reporter aux QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE). Un appât se présente sous forme de cinq morceaux informés.

● **LE SYSTEME D'EMPRISONNEMENT A LASER PORTABLE** vous permet de conserver

10 Gobeurs dans votre véhicule. Il vous fera gagner du temps en vous évitant d'avoir à retourner au Quartier Général pour aller chercher d'autres pièges.

ECRAN D'AFFICHAGE DU PLAN

Un plan de la ville apparaît, sur lequel figure l'hidieux Temple de Zuul au milieu et le Quartier Général tout en bas. Les bâtiments clignotant en rouge indiquent la présence d'un Gobeur.

● Dirigez votre véhicule vers les bâtiments clignotant en rouge, en laissant une trace aussi réduite que possible pour atteindre le bâtiment. Ce faisant, immobilisez en le touchant tout Rôdeur qui s'achemine vers le Temple de Zuul.

● Enfoncez le bouton afin de vous mettre en position sur les bâtiments surplombant directement la rue. Pour vous placer sur les bâtiments qui sont en dessous de la rue, ramener la manette de jeu en arrière et appuyez sur le bouton.

LES RUES

Dirigez votre véhicule vers les Rôdeurs qui passent (si vous en avez immobilisé quelques-uns) et appuyez sur le bouton afin de les aspirer; ceci les empêchera de se rendre au Temple de Zuul. La lecture d'énergie PK de la ville fait un bond de 100 chaque fois qu'un Rôdeur parvient au Temple de Zuul.

LA CAPTURE DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du “problème”, manoeuvrez la manette de jeu de la façon suivante:

● Dirigez le premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin de passer le piège. Puis, déplacez-le vers l'extrême gauche de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez à nouveau sur le bouton.

● Le second Fantomicide apparaît alors. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Fantomicides sont actionnés par leurs modules d'apport: à rayonnement ionisant négatif.

● Déplacez vos Fantomicides vers l'intérieur afin de piéger le Gobeur entre les cours d'eau. Mais **NE JAMAIS** - répétons-le **JAMAIS** - traverser les cours d'eau.

● Lorsque vous avez amené le Gobeur au-dessus du piège, appuyez sur le bouton, et il sera alors happé. (Agissez avec la plus grande précision, car si vous le manquez, vous savez à quoi vous attendrez!)

● Votre crédit augmente chaque fois que vous prenez un Gobeur au piège, et la montant gagné dépend de la vitesse de vos réflexes. L'écran affiche en permanence le total des sommes que vous avez accumulées.

● Lorsque vous avez amené le Gobeur au-dessus du piège, appuyez sur le bouton, et il sera alors happé. (Agissez avec la plus grande précision, car si vous le manquez, vous savez à quoi vous attendrez!)

● Votre crédit augmente chaque fois que vous prenez un Gobeur au piège, et la montant gagné dépend de la vitesse de vos réflexes. L'écran affiche en permanence le total des sommes que vous avez accumulées.

QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE

● Frapper la barre d'ESPACEMENT chaque fois que vous désirez un état d'avancement de la situation au cours du jeu.

● Chaque Gobeur qui vous échappe ajoute 300 au niveau d'énergie PK de la ville.

● Prenez garde au monstre monolithique, ou Homme Guimauve. Lorsqu'un ALERTE GUIMAUVE clignote au bas de l'écran, les Rôdeurs vont se précipiter pour le constituer. Frapper immédiatement la touche “B” au clavier, afin de faire tomber au morceau d'appât avant qu'il ne touche un des bâtiments.

FIN DU JEU: LE TEMPLE DE ZUUL

Le jeu se termine de l'une des trois façons suivantes:

1. Le Portier et le Garde des Clés s'allient au Temple de Zuul et vous N'avez PAS réussi à gagner plus d'argent que ce dont vous disposiez au départ.

2. Une fois que le Portier et le Garde des Clés se sont alliés au Temple de Zuul et que le montant de votre crédit EST suffisant, vous êtes dans l'incapacité de faire franchir à deux de vos trois Fantomicides l'entrée du Temple.

3. Vous réussissez à atteindre le sommet du Temple de Zuul en y introduisant furtivement deux de vos Fantomicides.

Ghostbusters est une marque de fabrique de Columbia Pictures Industries, Inc. Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.



COMMODORE

English



Français

KUNG FU MASTER

SYSTEM REQUIREMENTS

- Playing on a **COMMODORE 64™**, Kung-Fu Master requires:
- Disk Drive or Cassette Player
 - Composite Colour Monitor or TV (colour preferred)
 - 1 or 2 Joysticks

GETTING STARTED

If you are using a **COMMODORE 64™**:

- Cassette**
- Rewind cassette.
 - Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together.
 - Press **'PLAY'** on cassette player and game will load and run.
 - The title screen will appear, followed by a computer-controlled demonstration game.
 - You may watch the demo game (which will recycle itself in an endless loop), or you may proceed directly to the "Select Game Options" screen by pressing any key to begin.
 - When the "Select Game Options" screen appears, select your game options.

SELECTING GAME OPTIONS

To select your game options, press the **SPACEBAR** on the keyboard to highlight the desired game option. When your selected option is highlighted, press the **RETURN** key to make that choice.

After you have made all your game choices, the game will begin. At the end of your game, the computer-controlled demonstration game will appear again. The final scores of your most recent game will be represented throughout the demonstration game.

Pressing any key will take you to the "Select Options Screen" which will now display the game options you made in your most previous game. To play the same type of game as the last one, press the **RETURN** key to select each highlighted item, and a new game will begin after a pause.

OBJECTIVES

You are the Kung-Fu Master. Travel through the wizard's temple to rescue the maiden held captive. Use your own martial arts skills to defeat the weapon-wielding henchmen, dragons, demons and other evil obstacles which stand in your way.

GAME PLAY

You begin your quest on the first floor and must battle your way to the fifth floor to make your rescue. As you start you have three (3) lives; each score of 40,000 points awards you with an additional life. You must reach the stairs at the end of each floor before your energy or the timer runs out. If not, you are defeated and lose one life.

Energy — Your energy level is always displayed on the bar graph at the upper left hand corner of the screen.

Timer — The game timer starts at 2,000 and counts down. A warning sound is heard when the time runs below 200.

To pass through to each floor, you must successfully defeat all the obstacles and henchmen in your path. Climb the stairs to the next floor. At this point the timer and your energy will reset. Once you have completed the fifth floor, your quest is finished. You have rescued the fair maiden. (Note: In order for the game to continue after this point, you are placed back at the beginning of the first floor. Re-establish your quest, but beware: in this round, all enemies and obstacles are stronger, faster and more abundant.)

ENEMIES

Henchmen will approach you from either side and will attempt to grab you, depleting your energy. You need only kick or punch each of them once to defeat them. Note: if the henchman grabs you, move your joystick (or keyboard controls) rapidly left to right to shrug them off.

Knife Throwers approach you from either side wielding sharp knives. Duck or jump to avoid the knives. To defeat them, you must kick or punch them twice.

Snakes appear from falling vases as they hit the floor. You may destroy the vase as it falls with a skillful punch or kick, but you cannot kill the snake. These snakes are small and fast as they scurry by your feet. Avoid their harmful contact by jumping as they pass under you.

Fire Breathing Dragons appear from falling balls as they hit the floor. You may destroy the ball before it hits the floor or defeat the dragon with a single mid-punch or kick, but beware of the harmful flames.

Mystic Globes hover at your head and will soon after burst into dangerous fragments. You may use a jump kick or punch to destroy the globe before it explodes or avoid the flying fragments.

Dwarfs will approach from either side to somersault onto you. Stand or use a single squat kick or punch to defeat them.

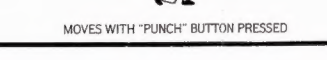
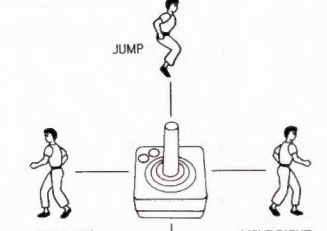
Killer Bees will emerge from various heights on either side to sting you. Kick or punch them once to defeat them.

Guardians on each of the floors obstruct your path to the stairs for the next level. You must defeat the guardian before advancing, by kicking or punching several times until his energy is depleted.

THE CONTROL

You can control your player(s) with a standard Commodore joystick(s). The 8-way joystick is more than adequate to indicate which direction to move. The button will alternate between serving as a kick and a punch button. As the play starts, the button serves for a kick control. By pressing the Space Bar on the keyboard, the button then becomes a punch control.

FIGURE 1: FOUR-DIRECTION



FIGHTER PILOT

CASSETTE
[Hold down SHIFT and press RUN/STOP]

FIGHTER PILOT is a real-time flight simulation based upon the F15 Eagle, USAF air-superiority jet fighter. This supreme simulation offers many of the features found on modern flight simulators including 3-D view from the cockpit, fully aerobatic performance, air-to-air combat, crosswinds, turbulence, and blind landing. The program offers training modes for each option and a pilot skill rating for varying difficulty levels.

OPTIONS

- (1) **Landing Practice** — Your aircraft is positioned at an altitude of 1700 ft, 6 miles from town down at runway BASE. The undercarriage is lowered, ready for landing. Use the throttle, flaps and elevator controls to adjust your rate of descent and approach speed. Guidance may be taken from the Instrument Landing System (ILS) or the Flight Computer. Once you have landed, reduce the thrust to zero and apply the brakes.
- (2) **Flying Training** — Your aircraft is positioned at the threshold of runway BASE, facing due North. Take off by opening the throttle, typically to 100% or full reheat, and pulling back on the joystick (or key 7) when you reach take-off speed. (Maximum acceleration on take-off is achieved by applying the brakes until full thrust is reached. Raise the undercarriage shortly after take-off if you intend to exceed 300 kts. Take-off is possible at a lower speed with full flaps. Steer on the ground by using the rudder controls, easiest if your speed is below 100 kts.
- (3) **Air-to-Air Combat Practice** — You are positioned 2000 feet above the enemy aircraft at the same altitude. Select Combat Mode and the Flight Computer to obtain a readout of enemy bearing, range and altitude. The enemy will be flying at 550 kts and will not return fire during the dogfight. Manoeuvre your aircraft when you see the enemy and open fire as he passes through your sights.

(4) **Air-to-Air Combat** — In this option, you are responsible for defending the four airfields BASE, TANGO DELTA and ZULU. Your mission begins with a scramble from runway BASE. Use your radar and flight computer to determine the location of the enemy aircraft, and after assessing his likely target, fly your aircraft on an intercept course. Visual contact will occur at less than 1 mile and less than 5000 feet altitude difference and the dogfight begins with the enemy manoeuvring to gain advantage. Damage to your own aircraft is indicated by a colour change of the aircraft symbol on your radar. A fourth strike by the enemy is fatal! If you wish to break-off during the dogfight because of extensive damage or no ammunition left, the enemy will cease to attack once you are over 1 mile deep or more than 5000 ft altitude difference. At this stage he will lock-on to his original ground target and pursue his ultimate objective of destroying all airfields. This will leave you free to return to any remaining runway for repairs, re-armament and refuelling.

(5) **Blind Landing** — This option simulates landing and take-off in fog. No visual display is given whenever the aircraft is above 50 ft and the horizon is not displayed at any time. Navigate by using your radar, flight computer and map. Press key 5 to switch this option on or off.

(6) **Crosswinds and turbulence** — This option gives crosswind effects and random aircraft disturbances due to turbulence. Selection of this option will make flying and navigation more difficult and is recommended after a little practice. Press key 6 to switch this option on or off.

(7) **Pilot rating** — Skill levels increase from trainee to ace. Each feature varies the skill of the enemy pilot during the dogfight. The radar will detect your approach, the types of manoeuvres he can execute, how quickly he can get you into his sights, and how close you have to get to shoot him down. Your pilot rating does not affect the flight characteristics of your own aircraft. Beware, an ace enemy pilot is very mean!

CONTROLS

During flight, your aircraft is manoeuvred using the elevator, aileron and rudder controls. The ELEVATORS are operated using keys 7 and 8 (back and forward on a joystick) to pitch the aircraft up and down. The AILERONS are on keys 5 and 6 (left and right on a joystick) used to roll the aircraft left and right. Finally, the RUDDER control uses keys 2 and X for left and right rudder. The rudder gives both a heading change and a roll change. During aerobatic manoeuvres the effectiveness of the controls will vary. For example, at near 90 degrees roll, the elevator control will have a primary effect on heading, not pitch. The aircraft will also tend to pitch nose-down when in a steep turn. Your pitch rate, roll rate and yaw (heading) rate will all increase in proportion to the speed the control is applied. This feature gives a good approximation to the feel of a real aircraft.

The THROTTLE control uses keys Q and A to increase engine THRUST, and A to decrease thrust. As well as affecting the aircraft speed, your pitch angle will vary when changing the thrust setting. The amount of thrust squared to maintain a particular speed depends primarily on pitch angle and altitude. At low speeds, for example on the approach, the aircraft must adopt a nose-up attitude to maintain lift on the wings. This generates more drag and will require more thrust as a result. At higher speeds, this nose-up attitude is no longer necessary and the same thrust will maintain a higher speed. Your maximum speed will increase with altitude because of the decreasing air density.

The FLAPS are on keys W (up) and S (down) next to the throttle controls. The flaps are used to give a slower runway approach speed and a reduced rate of descent. The stall speed varies with flap setting, and operation of the flaps during flight will affect the pitch angle. Operation of the flaps at speeds above 472 kts will cause them to fail.

TWO-PLAYER GAME

The Commodore Kung-Fu Master games offer one-and-two-player modes. Note that since play alternates in a two-player game that only one player is actually playing at any one time. Play alternates between the two players every time a player loses a life. Should one player lose all his lives before the other player, the remaining player is allowed to play all of his lives out (without alternating to the other player) until the game ends.

SCORING

Below is a chart of the points you receive from defeating each of the enemies.

Enemy	Defeating with Left, Right or Squatting Kick	Defeating with Punch, Squat punch, or Jumping Kick
Henchmen	100	200
Knife Thrower	500	800
Falling Vase or Ball	300	200
Dragon	2000	2000
Floating Globe	1000	1000
Dwarf	200	300
Jumping Dwarf	400	400
Bee	500	600
Bat (From Monster)	2000	2000
Guardians	?	?

KEYBOARD CONTROLS

ON COMMODORE 64™:

PAUSE game play. To pause game play, press F7. To re-start the action, press F7 again.

QUIT game play. To quit (end) the current game, press F1 of your function keys. Quitting a game returns you to the demo game. From there you can proceed to choose new game options.

SOUND OFF/ON To turn off the sound, press F5. To turn the sound back on, press F5 again.

KUNG FU MASTER

MATERIAL REQUIS

Si vous jouez sur un **COMMODORE™**, Kung-Fu Master exige :

- Unité de disque ou de cassette.
- Moniteur couleur composite ou TV (couleur de préférence).
- 1 ou 2 joystick(s).

POUR COMMENCER

Si vous utilisez un **COMMODORE™**:

- Cassette**
- Rebobiner la cassette.
 - Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**.
 - Appuyez sur **'PLAY'** du lecteur de cassette : le jeu se charge et se déroule.
 - L'écran de titre apparaît, suivi d'un jeu de démonstration commandé par l'ordinateur.
 - Vous pouvez regarder la démonstration (qui se recycle comme une boucle sans fin) ou vous pouvez passer directement à l'écran "Select Game Options" en appuyant sur n'importe quelle touche pour commencer.
 - Lorsque l'écran "Select Game Options" apparaît, sélectionnez vos options de jeu.

SELECTION DES OPTIONS DE JEU

Pour sélectionner vos options de jeu, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (SPACE BAR) du clavier pour mettre en relief l'option que vous voulez. Une fois cette option mise en évidence, appuyez sur la touche RETURN pour effectuer la sélection.

Après que vous avez fini toutes vos sélections de jeu, le jeu commence.

A la fin du jeu, le jeu de démonstration commandé par ordinateur réapparaît. Les scores définitifs de votre jeu le plus récent seront représentés durant tout le jeu de démonstration.

Un appui sur une touche quelconque vous fera passer à l'écran "Select Options" qui affiche alors les options que vous avez retenues pour votre dernier jeu. Pour rejouer le même jeu, appuyez sur la touche RETURN pour sélectionner chaque élément mis en évidence : un nouveau jeu réapparaît après un arrêt.

OBJECTIFS

Vous êtes le Kung-Fu Master. Traversez le temple du sorcier pour sauver la belle captive. Utilisez vos propres talents martiaux pour vaincre les séides armés, les dragons, les démons et autres obstacles qui vous empêchent d'atteindre votre but.

POUR JOUER

Vous commencez votre quête au premier étage et il vous faudra vaincre tous vos ennemis avant d'arriver au cinquième étage pour sauver la belle captive. Au début vous avez trois vies. Chaque score de 40 000 points vous donne une vie supplémentaire. Vous devez arriver à l'escalier qui se trouve au bout de chaque étage avant que votre énergie ou la minuterie atteignent leur minimum, sans quoi vous avez perdu et vous perdez une vie.

Energie — Votre niveau d'énergie est toujours affiché sur le graphique à barres qui se trouve en haut et à gauche de l'écran.

Minuterie — La minuterie du jeu commence à 2 000 et compte à

rebours. Vous entendrez une tonalité lorsqu'il vous reste moins de 200.

Pour traverser chaque étage, vous devez vaincre tous les obstacles et les séides qui tentent de vous arrêter. Montez l'escalier pour atteindre l'étage suivant. A ce moment, la minuterie est réarmée et vous récupérez toute votre énergie. Une fois arrivé au cinquième, votre quête est terminée. Vous avez sauvé la jeune fille. (Note : pour que le jeu se poursuive à ce point, vous revenez au début du premier étage. Reprenez votre quête, mais attention : cette fois, tous les ennemis et les obstacles sont plus puissants, plus rapides et plus nombreux.)

ENNEMIS

Les séides s'approchent de vous des deux côtés, et tentent de vous saisir et de vous perdre votre énergie. Il vous suffit de les frapper chacun du pied ou du poing une fois pour les vaincre. Note: Si le séide vous saisit, déplacez votre joystick (ou vos commandes de jeu) rapidement de gauche à droite pour lui faire perdre prise.

Des assassins armés de couteaux s'approchent de vous des deux côtés. Accroissez-vous ou bondissez pour éviter ces couteaux aiguisés. Pour les vaincre, vous devez les frapper deux fois du pied ou du poing.

Des serpents apparaissent de vases qui tombent lorsque ces derniers atteignent le sol. Vous pouvez détruire le vase dans sa chute avec un coup de poing ou de pied adroit, mais vous ne pouvez pas tuer les serpents. Ils sont petits et très rapides, et tentent d'atteindre vos pieds. Evitez leur contact dangereux en sautant lorsqu'ils passent au-dessous de vos pieds.

Des dragons, crachant du feu, s'échappent de ballons qui tombent, lorsque les ballons frappent le sol. Vous pouvez détruire le ballon avant qu'il frappe le sol ou vaincre dragon avec un seul coup de pied ou de poing au milieu du corps; néanmoins, méfiez-vous des flammes dangereuses.

Des globes mystiques se rapprochent de votre tête et vont bientôt éclater en fragments perilleux. Vous pouvez détruire la globe avant qu'il explose en sautant puis en donnant un coup de pied ou un coup de poing pour éviter les fragments dispersés.

Des nabots s'approchent de l'un ou l'autre côté et culbutent vers vous : tenez-vous debout ou utilisez un seul coup de pied ou coup de poing pour les lancer sans vous en faire.

Des abeilles meurtrières émergent de diverses hauteurs et de l'un ou l'autre côté pour vous piquer. Donnez-leur un coup de pied ou un coup de poing pour les détruire.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

CONTROLE

Vous pouvez contrôler votre joueur ou vos joueurs à l'aide d'un ou de deux joystick(s) Commodore standard(s). Le joystick à 8 directions est plus que suffisant pour indiquer le sens dans lequel déplacer votre joueur. Le bouton sert à amorcer les coups de pied et les coups de poing. Lorsque vous commencez à jouer, le bouton sert aussi à lancer le jeu. En appuyant la barre d'espacement (space bar) du clavier, le bouton devient une commande de coups de poing.

FIGURE 1: QUATRE DIRECTIONS

